



Ұлттық ойындар



Қазақтың ұлттық ойындары бес түрге бөлінеді. Олар: аңға байланысты, малға байланысты, түрлі заттармен ойналатын, зеректікті, ептілікті және икемділікті қажет ететін, соңғы кезде қалыптасқан ойындар. Олардың негізгілерінің өзі жүзден астам. Бұл ойындардың көбісінің ежелден қалыптасқан арнайы өлеңдері бар. Өлеңдер ойынның эстетикалық әсерін арттырып, балалардың өлең-жырға деген ыстық ықыласын оятып, көңілін көтереді, дүниетанымын арттырып, еңбекке баулиды, шырқытырып, шынықтырады. Этнограф – ғалымдардың пайымдауында, ата-бабаларымыздан бізге жеткен ұлттық ойындарымыздың тарихы Қазақстан жерінде б.з.б. бірінші мыңжылдықта-ақ қалыптасқан. Олардың ішінде тоғызқұмалақ, қуыршақ, асық ойындары Азия елдерінде тайпалық одақ-тар мен алғашқы мемлекет-терде кеңінен тарады. Біздің қоғамымыздағы ұлттық ойындардың негізі, шығу тегі халқымыздың көшпелі дәстүрлі шаруашылық қарекеттерінен бастау алады.





«Қыз қуу» ойынының шығу тарихы тым әріде жатыр. Сонау ертеректе қазіргі Қазақстан жерінде өмір сүрген алғашқы сақ тайпаларының өмірі көбіне жаугершілікпен өткені белгілі. Сонда бейбіт күндері жауынгерлер мен олардың сапында жүрген мерген қыздар бірін-бірі ат үстінде қуалап, көңіл көтерсе керек. Осыдан барып кейін халық арасында «қыз қуу» ойыны кең таралған көрінеді. Ойын тәртібі бойынша кең жазық жерге жиналған халықтың арасынан арғымақ мінген қыз шығады да, қыз қууға дайындалып, сап түзеп тұрған жігіттердің қасына жақындап барып, өзі ұнатқан бір жігітті қамшымен тартып жіберіп, қаша жөнеледі. Есесі кеткен жігіт атына міне салып, қызды қуып береді. Содан қызды қуып жетсе бетінен сүйіп, «есесін» қайтарады да, ал егер қуып жете алмаса, амал жоқ, ойынды тамашалап тұрған дүйім жұртқа күлкі болады.





АЛТЫБАҚАН



Алтыбақан — **қазақтың** ежелгі ұлттық ойыны. Тымық кеште, айлы түнде, ауыл сыртында ойналады. Алтыбақан құру үшін 6 бақан немесе 6 сырық, үш **арқан** керек. Бақандарды үш-үштен бір басын буып, аралығын үш-төрт метр етіп, мосы тәріздендіріп орнатады да жоғары жағы сырықпен жалғастырылады. Бақандардың жоғарғы ашаларына екеуі жоғарырақ, бірі төмен етіліп үш арқан тартылады. Жоғарғы екеуі отыруға немесе бел **сүйегіне** арналады, төменгі арқанға табан тіреледі. Қыз бен жігіт қарама-қарсы орналасып, бел арқанның екі жақтауынан бекем ұстап, үшінші адамның демеуімен тербетіледі. Тербелушілер қосылып ән бастайды да оған тамашалаушылар қосылып, думандатып әкетеді. Бел, табан арқандарының орнына соңғы кезде жеңіл тақтайлар қолданылып жүр. Алтыбақан **ойыны** ежелгі көшпелі елдер арасында кең таралған. **Отырқышы** халықтарда ол әткеншек деп те аталады.^[1] Алтыбақаннан айырмасы ол тұрақты орнатылады және жалғыз адамға арналады. Алтыбақанның қажетті заттары – тез құрастырылып, жиналатын **үй** мүліктері. Ойын көпшілікке арналған. Жастарды әріптес таңдауға, ептілікке, тапқырлыққа, өнерлілікке бейімдейді. Алтыбақан көріністері **театр** өнерінде халықтың ұлттық тұрмыс ерекшеліктерін көрсету, **сахнаны** әсерлендіру тұрғысында да лайықты орын алды. **Қазақ** телевизиясы **1970-**жылдары көгілдір **экраннан** жүйелі түрде «Алтыбақан» сауықкешін ұйымдастырып тұрды.





АУДАРЫСПАҚ



Аударыспақ – салт аттылардың бірін-бірі ер үстінен аударып алу сайысы. Бұл ойынға қайрат-күші мол, батыл да төзімді, шапшаң қимылдап, ат құлағында ойнай білетін жігіттер қатысады. Ежелгі заманнан келе жатқан бұл ойын жаугершілік кезінде найза ұстап, қылыш шабатын жауынгерге қажетті қасиеттерді қалыптастырған. Аударыспақ кәзіргі кезде де шопандар тойында, мерекелерде спорт ойынының бір түрі ретінде көрсетіліп жүр.

Ойынға төрешінің ысқырығымен басталады және тоқтатылады. Тартыс бес минутқа созылады. Егер осы уақыт ішінде олар бір-бірін жеңе алмаса ұпай санына қарап бөйге беріледі.

Спортшы жарақаттанған немесе киімі қолайсыздық туғызған жағдайда ғана жекпе-жек әр спортшы үшін бес минутқа тоқтатылады. Егер бес минуттан асып кетсе немесе жалғастыра алмаса ол спортшыға жеңіліс жарияланады. Спортшы ойынды қайта-қайта тоқтата берсе оның тоқтатқан уақыты қосылып есептеледі, ол бес минуттан аспауы тиіс.





Көкпар – ұлттық ат спорты ойындарының бірі. Ойын атауының шығу тегіне байланысты бірнеше нұсқалар бар: “көк бөрі” немесе “көк бөрте”. Тағы бір нұсқасында “көкпар” сөзіндегі “пар” бөлшегі паршалау, пәрелеу деген сөздерден шыққандығы айтылады.

Дәстүрлі қазақ қоғамында Көкпарға жасқа толған серкенің семізі тандалған. Семіз серке терісі жыртылмайды. Орташа салмағы 20–30кг-дай келеді. Басқа малдың терісі жыртылғыш болғандықтан Көкпарға тартпайды.

Көкпар жігіттердің күш-жігерін, төзімділігін, батылдығы мен ептілігін, ат үстінде мығым отыруын қалыптастырады. Сонымен қатар Көкпар – аттың қалай бапталып үйретілгенін, жүйріктігін де сынайтын **спорт**. Көкпар жаппай және дорда тартыс болып екіге бөлінеді. Жаппай тартыста әркім Көкпарды өзі иелік етуге тырысады. Дорда тартыста құрамы бірдей екі топ сынға түседі. Мұны кейде марта тарту деп те атайды.





ХАНТАЛАПАЙ



Ханталапай — қазақтың ұлттық ойындарының бірі.

Әдетте қыстың күндері, үйде ойналатын отбасылық ойын.

Ойынды үлкендер мен кішілер қосылып та, тек балалар да ойнай береді. Ойынды екі адамнан бес адамға дейін ойнайды, онан көбейіп кетсе ойын қызықсыз болады.

Ойынға 21 **асық** қажет. Жиырма асық біркелкі, ал жиырма бірінші асық қалған асықтардан кішірек болғаны абзал. Осы кішірек асықты Хан сайлайды. Басқа асықтардан ерекшеленіп тұруы үшін хан әдетте **қынамен** қызыл түске боялған болады.

Хан алшы түспеген жағдайда, ойындағы ойыншы соққан асықтардың арасынан, басқа асықтарды қимылдатпай, алшысынан түсіп жатқан асықтарды жинап алады. Сонан кейін ханмен позициясы бірдей жай асықтарды атып ала бастайды. Ату барысында хан алшы түссе, ойыншы атып алған асықпен қоса ханды да алады. Хансыз қалған көп асықты, ойыншы өз қалауы бойынша, кез келген біреуімен позициясы бірдей екіншісін атып ала береді. Асық ату барысында жоғарыда аталған шарттардың біреуі бұзылса (нысанаға тимеу, нысанаға да басқа асыққа тиген атар сәтте ататын асықты қимылдату т.с.с), кезек келесі ойыншыға өтеді.





Ақсүйек ойыны — қазақтың ұлттық ойындарының бірі

Жгіттер мен қыздар жиналып, жаздың айлы түнінде ашық далада ойнайды. Ақсүйек ойына малдың ақсөңкелеп құраған жілігі немесе қабығы аршылған, ұзындығы екі қарыстай жұмыр ақ таяқша пайдаланылады. Жиналғандар екі топқа бөлінеді. Ойынды бастау жеребе тастау арқылы анықталады. Содан кейін ойын бастаушы ақсүйекті бар пәрменімен алысқа лақтырады. Жастар таяқты іздеуге кіріседі. Оны тапқан ойыншы өз серіктеріне дыбыс беріп, сереге қарай жүгіре жөнеледі. Серіктері оның тосқауылға тап болмауына көмектеседі. Қарсыластары қалайда ақсүйекті тартып алудың амалын жасап бағады. Ақсүйекті тартып алса, өздері де біріне-бірі қол жалғап, сереге жетуге ұмтылады. Бұл тартыста ақсүйекті сереге жеткізген топ жеңген саналады. Ойын шапшаңдыққа, ұйымшылдыққа баулиды. Ақсүйек бірін-бірі ұнатқан жастардың, оңаша кездесуіне дәнекер де болған. Ертеде «Ақсүйек» ойынын той-томалақ жасаған үй иелері ұйымдастыратын. Ондай кезде алдымен айтыс, ән-жырға кезек тиеді. Үлкендер жағы жастарға тәлім айтып, қисса-дастандар оқитын болған.





ТОҒЫЗҚҰМАҚ



Тоғызқұмалақ өткен ғасырларда қазақ даласындағы ең кең тараған ойын болатын. Қазақи аңыздарға сенетін болсақ, тоғызқұмалақ ойынын қарапайым қойшылар ойлап тапқан. Тоғызқұмалақ тақтасы ретінде олар жерді қазып, арнайы шұңқырлар жасаған. Ал, құмалақтарды дайындау үшін қойлардың құмалағын кептіріп, дәл сондай 162-сін қолданған. Ауызба-ауыз таралып келген аңыздарда тоғызқұмалақ ойыны қойшылар үшін керемет ермек болды. Соңғы деректерге қарағанда, тоғызқұмалақ сынды ойындар ертеректе арифметикалық есептер үшін пайдаланылып, кейін келе есептеу әдістері ұмытылғанға ұқсайды. Тоғызқұмалақ тақтасы тек 18 отаудан емес, 14, 10 отаудан да тұруы мүмкін. Мұнда тек ойынның басында бір ұяшық отауға 9-дан артық құмалақ салуға болмайтыны маңызды. Себебі, тоғыздан кейінгі он және одан үлкен сандарды тек ондық санау жүйесінде ғана белгілеуге болады. Мысалы, он саны бір құмалақ пен бос отаудан тұрады. Сонда бос отау нөл белгісінің қызметін атқаратындығын көреміз. Тоғызқұмалақта есеп шығару кілтін 2017 жылдан бері зерттеуші Бейсенбаев АС насихаттап келеді. Бұл цифрсіз есеп шығару кілті арқылы кез-келген тоғызқұмалаққа ұқсас ойын тақтасында қосу, алу, көбейту және бөлу амалдарын шығаруға болады.

